

SENI DAN WAWASAN DUNIA: REPRESENTASI YESUS DALAM FILM SEBELUM DAN SESUDAH 1968

Oleh:

Eric Gunawan¹

ABSTRACT

In 1968, western democracy experienced a challenge and an impact to the birth of a new generation of post-war world called Flower Generation. The influence of this movement is not only on politics but also on lifestyles. Jesus' representation in film production before and after 1968 also changed significantly. Cinematographic technology is not the only cause of the change, the insights of the world play a role and burden the representation of Jesus.

This paper wants to analyze how the insights of the world infiltrate the film and contribute to Jesus' representation. The analysis will use Eisenstein's pathos theory to understand the process of film pathos construction. Implementation of this theory will be used to read the representation of Jesus in two films by pioneer directors of the flow of Italian Neoalism, Pasolini and Rossellini. Scene to be analyzed from both films is the scene of Suffering in the Garden of Gethsemane.

Keywords: 1968, suffering in the Garden of Ginsemani, insight of the world, Eisenstein.

¹ President University. Email ericwu2829@gmail.com

1. LATAR BELAKANG

Demokrasi mengalami tantangan dan patahan ketika pada 1968 para pelajar berdemonstrasi menuntut perubahan politik dan masyarakat awam mengkritisi gaya hidup.² Gelombang protes revolusioner ini terjadi bukan hanya di Eropa dan Amerika Serikat, tetapi juga melanda Asia, dan dipahami setara dengan awal Perang Dingin dan runtuhnya Tembok Berlin meski tidak menggulingkan pemerintah yang berkuasa seperti halnya di Perancis sebagai imbas Revolusi Perancis dan di Rusia akibat Revolusi Oktober 1917.³ Walaupun demikian, kontribusi protes kultur ini membuka keran perubahan dalam berbagai bidang secara signifikan.

Pergulatan wawasan dunia di awal abad ke-20 khususnya setelah Perang Dunia I ditandai dengan persoalan nihilisme yang membongkar naturalisme dan merasuki dunia intelektual serta hidup keseharian masyarakat awam. Olok-olok atas kehidupan oleh pendukung Sosialisme Nasional di Jerman membelokkan wawasan dunia ke absurditas kehidupan dan ketidakbermaknaan manusia.⁴ Eksistensialisme yang dicetuskan oleh Nietzsche dan Kierkegaard mulai menegasi bahkan, mengutip ujaran Albert Camus, “melampaui nihilisme.”⁵ Eksistensialisme mulai merekah pada tahun 1950-an dan menemukan momen pentingnya dalam protes kultur 1968.

Tulisan ini ingin menganalisis bagaimana wawasan dunia menyusup ke dalam seni khususnya film dan berkontribusi pada representasi Yesus. Analisis akan menggunakan teori pathos Sergei Eisenstein (1898-1948) untuk memahami proses konstruksi pathos film. Implementasi lebih lanjut dari teori ini akan dipakai untuk membaca representasi Yesus pada dua film karya sutradara pendukung aliran Neorealisme Italia, Pasolini dan Rossellini.

² Lihat (Farik 2008: 4).

³ Lihat Ralf Fücks.

⁴ Lihat James W. Sire.

⁵ Ibid

Scene “Penderitaan di Taman Getsemani” akan menjadi fokus tulisan ini. Film-film yang akan dibahas adalah hanya film tentang Yesus yang memiliki scene penderitaan di Taman Getsemani meskipun film tersebut memiliki scene penyaliban.⁶ Scene penderitaan dipilih karena merupakan rasio emas dari kehidupan dan pelayanan Yesus selama di bumi. Teologi Reform menyatakan latar belakang scene penderitaan berhubungan dengan ketuhanan dan kemanusiaan Kristus, sehingga tanpa Getsemani tidak ada Golgota. Pembahasan scene penderitaan pada sejumlah film akan dimulai dari scene Perjamuan Terakhir.

Pembahasan akan dimulai dengan melihat perjumpaan sinema dan naratif terlebih dahulu. Pencapaian bagian ini akan dipakai untuk bekal menganalisis beberapa poin utama terkait representasi Yesus dalam film *Passion du Chris* (1897) hingga *The Son of God* (2014). Pada pembahasan awal, representasi Yesus dalam film dipahami berkorelasi dengan perkembangan teknologi sinematografi,⁷ di mana perkembangannya tidak lepas dari wawasan dunia yang mendominasi.

2. Sinema Berjumpa Naratif

Sinema lahir dalam kondisi bisu dan tidak ditakdirkan sebagai penutur kisah. Teknologi perekaman dan sinkronisasi bunyi dan visual saat ditayangkan sedang dalam proses pengembangan namun kompetisi ekonomi

⁶ Sutradara berkebangsaan Iran, Nader Talebzadeh, membuat film Yesus berjudul *The Messiah* (2007). Ia menarasikan kehidupan Yesus mulai dari kelahiran dan pelayanannya di bumi termasuk semua mukjizat dan pembasuhan kaki kedua belas murid. Tetapi, Talebzadeh tidak menyertakan scene penderitaan. Dalam filmnya, setelah Perjamuan Terakhir, Yesus dan murid-murid tertidur lelap di ruang perjamuan. Ketika tengah malam tiba, tiba-tiba muncul malaikat dan membawa Yesus ke surge. Yudas yang berencana menangkap Yesus dibuat bisu, wajahnya diubah mirip Yesus, dan ditangkap oleh tentara Romawi untuk kemudian disalibkan di bukit Golgota.

⁷ Kesimpulan ini telah dipresentasikan dalam *The IAFOR International Conference on Arts & Humanities* di Dubai 2016 dengan judul “*Jesus in Films: Representation, Misrepresentation, and Denial of Jesus Agony in (Apocryphal) Gospels. An Aesthetical Perspective*” Tulisan ini dimaksudkan sebagai kelanjutan riset penulis terkait subjek penelitiannya “Yesus dalam Film”.

antara Lumière Bersaudara di Perancis dan Thomas Alfa Edison di Amerika Serikat mendesak teknologi perekaman visual untuk tampil tunggal tanpa bunyi. Kondisi premature ini menyebabkan film-film yang diproduksi hingga 1906 hanya merekam aksi di depan kamera dalam rangka menguji kemampuannya. Maka, Tom Gunning memahami kondisi sinema era ini didedikasikan untuk kebutuhan atraksi dan tidak berkesinambungan dengan sinema era selanjutnya di mana naratif menjadi keutamaan. Meskipun menjelang 1906, George Méliès memaksimalkan kemampuan perangkat perekam visual dengan kisah-kisah fiktif yang diproduksinya, upaya ini tidak lepas dari tujuan-tujuan atraksi.

Pertemuan sinema dan naratif baru terjadi saat sinema berupaya memperoleh pengakuan sebagai seni tinggi setara novel dan teater. Demi mencapai tujuan tersebut, sinema mengembangkan kapasitasnya dalam menuturkan kisah bahkan sebelum penemuan perangkat perekam dan sinkronisasi bunyi memberi sumbangsinya pada dua dekade mendatang dan sinema menjadi cerewet. Aktifitas penonton ketika menonton film dan dua strategi penyusun sinema turut berperan.

Penonton film tidak pasif ketika menonton melainkan selalu merangkai kisah berdasarkan setiap materi visual yang terpampang di layar. Penonton tidak pernah lelah mencari hubungan yang mungkin antar materi visual tersebut meskipun kehadirannya tidak diniatkan oleh pembuat film. Peristiwa tunggal yang dilukiskan di layar pada kenyataannya memiliki emosi laten dengan struktur awal-tengah-akhir. Struktur ini menghasilkan motif yang lebih kompleks ketika peristiwa-peristiwa tunggal disatukan dalam konstruksi linier meski tanpa hubungan sebab-akibat, meski materi visual penyusun peristiwa tersebut adalah objek abstrak atau yang sulit dijumpai dalam realitas sehari-hari. Aktifitas penonton ini bersumbangsiah pada terbentuknya narasi kisah, bahkan dalam kebisuan.

Interaksi antara strategi naratif dan strategi visual turut andil membangun kemampuan sinema dalam menuturkan kisah. Strategi naratif

dalam film selalu setia kepada rujukannya. Ia diikat secara alami oleh peristiwa yang dituturkannya. Ia tidak bebas melanggar keseluruhan bangunan kisah tanpa mengubahnya. Namun, tidak demikian bagi strategi visual. Kesetiaan strategi visual menggenggam rujukannya sangat kendur. Meski interaksi strategi naratif dan strategi visual menghasilkan pathos film, strategi visual memiliki kemungkinan menegasi pathos tanpa mengubah struktur dan arah kisah.

Pada bagian selanjutnya kita membaca scene penderitaan di Taman Getsemani. Pada beberapa judul pembahasan ini akan dimulai dari scene Perjamuan Terakhir. Pembahasan juga akan dipersempit dengan hanya mengamati dua dari empat aspek *mise-en-scene* yakni gesture dan make-up, terutama kehadiran cawan dan burung merpati pada scene tersebut. Aspek *mise-en-scene* berkaitan erat dengan teknologi sinematografi di mana perkembangannya sendiri dipengaruhi oleh wawasan dunia. Hubungan timbal balik ini berkontribusi pada dua kategori bentuk representasi Yesus yakni representasi Yesus pada film-film yang dibuat sebelum dan sesudah 1968.⁸

2.1 Representasi Yesus dalam Film Sebelum 1968

Sejarah sinema mencatat bahwa kehidupan Yesus telah menjadi inspirasi bagi film sejak kelahirannya pada 1895. Film Yesus pertama *Passion du Chris* (1897) diproduksi oleh Lumière Brothers. Karena kamera adalah perangkat utama sutradara film untuk menceritakan kisahnya, representasi Yesus pada layar perak kongruen dengan perkembangan teknologi sinematografi. Sebagai figur otoritas dalam produksi film, sutradara film memiliki kontrol penuh atas strategi naratif dan visual dalam merekonstruksi pathos filmnya. Sutradara mempunyai kebebasan untuk memperluas perspektifnya, melawan kepercayaan tertentu dalam masyarakat, berbagi visi

⁸ Dipahami, kategori ini bersifat lentur dan terbuka untuk dikontestasikan, namun jika kita menilik aspek *mise-en-scene* film-film tentang Yesus berdasarkan rentang sejarah mulai dari 1897 hingga 2014 ditemukan patahan besar pada film sebelum dan sesudah 1968 terkait cara sosok Yesus direpresentasikan.

bagaimana kehidupan harus dijalani, hingga mengkritik penguasa. Dengan demikian, representasi Yesus dalam film merupakan rekonstruksi subyektif masyarakat saat film tersebut diproduksi bahkan ketika film masih bisu. Representasi Yesus dalam film dipengaruhi wawasan dunia sutradara sebagai figur otoritas.

Pada era film bisu, ketika *cinematographé* pertama kali ditemukan tanpa kemampuan merekam dan memproyeksikan bunyi, atraksi merupakan faktor utama melampaui narasi, sedangkan dialog menempati posisi sekunder. Film-film yang diproduksi saat itu masih berstruktur satu shot untuk satu scene. Kala itu belum mengenal *insert* juga *shot reverse shot*. Apabila film-film produksi 1895-1906 terdapat teknik kamera, hal itu semata-mata untuk menguji kemampuan kamera dan bukan untuk tujuan artistik, seperti *track in* dalam film produksi Lumière Bersaudara *Passage d'un tunnel en chemin de fer* dan *reverse motion* dalam *Démolition d'un mur*. Demikian pula *close-up shot* belum digunakan secara efektif sebagai pencapaian artistik sebelum film pendek D.W. Griffith *The Lonedale Operator* (1911). Meskipun kamera pada saat itu hanya difungsikan untuk merekam seluruh aksi, seluruh atraksi, dalam satu gulungan bahan baku film, ditemukan pula film dengan durasi lebih dari satu reel, seperti *The Great Train Robbery* (1903) karya Edwin S. Porter. Namun, penggunaan reel tambahan ini bukan untuk kebutuhan estetika film tetapi semata-mata dalam rangka durasi kisah lebih panjang untuk dituntaskan.

Sejarah film juga mencatat, ketiadaan bunyi pada sinema tidak disertai oleh pemahaman sifat media ini, seperti yang ditunjukkan oleh beberapa film yang sebenarnya diproduksi sebagai film suara namun karena perangkat perekam bunyi yang sinkron dengan visual belum ditemukan akhirnya terpaksa menjadi bisu. Salah satu pilihan paling umum dan sering digunakan untuk menyiasati kekurangan ini adalah dengan menghadirkan *intertitle*

sebagai wakil dialog dan bunyi.⁹ Penggunaan intertitle meminimalkan tafsir penonton tentang aksi dan gesture para tokoh di dalam adegan lantaran bahasa sinema masih baru.

Pendekatan lain yang digunakan oleh sutradara sebelum 1906 adalah mereferensi lukisan atau ikon terkenal untuk adegan film mereka. Tablo gereja, mosaik, dan lukisan menjadi referensi utama bagaimana semua aspek *mise-en-scene* hadir pada layar. Pilihan ini sebagai jembatan pemahaman penonton dengan adegan film.

Lukisan Leonardo da Vinci's *Perjamuan Terakhir* paling umum dirujuk bukan hanya ketika film masih bisu tetapi juga ketika film sudah bicara. Pada masa film bisu, Lucien Nonguet menggunakannya dalam *La Vie et La Passion de Jesus Christ* (1903) dan Giulio Antammoro dalam *Christus* (1916). Pada kedua film posisi Yesus dan dua belas murid untuk scene *Perjamuan Terakhir* ditata sesuai lukisan Da Vinci. Ketika teknologi suara ditemukan, Cecil de Mille secara jelas merujuk posisi duduk Yesus dan dua belas murid di ruang perjamuan lukisan da Vinci untuk film *King of Kings* produksi 1927 (gambar 1). Film-film produksi Meksiko menafsirkan penataan posisi duduk di sekitar meja ditambah suara Yesus ketika bicara. Misalnya, Morales untuk *Jesus de Nazareth* (1942), Torres untuk *María Magdalena* (1945), dan Morayta untuk *El Martir del Calvario* (1952). Demikian pula, film-film tentang Yesus setelah 1968 masih merujuk lukisan da Vinci ini meskipun memiliki konteks berbeda. Misal, karya Norman Jewison *Jesus Christ Superstar* (1973) merujuk lukisan ini dalam konteks kritik atas gaya hidup barat yang dikenal sebagai Gerakan

⁹ Dalam kata pengantar bukunya, Elisabeth Weis mendefinisikan dua tipe film bisu, yakni: *the silent-with-sound film* dan *the true-silent film* (Weis, 1985: 1-4). Istilah terakhir, sebagaimana tersirat, sengaja merujuk pada film yang diproduksi sebagai 'film bisu' secara estetika di mana gesture sebagai factor utama dimaksudkan setara dengan kehadiran bunyi. Sementara itu, istilah pertama merujuk pada 'film suara', namun karena teknologi belum mendukung, ia tetap bisu dan membutuhkan sejumlah dukungan dalam bentuk intertitle ataupun music pengiring untuk merangkul pesan.

Hippie. Dalam film tersebut Yesus dan murid-murid-Nya memakai kostum sesuai dengan ideologi hippie.



Gambar 1. Scene *Perjamuan Terakhir* dalam *King of Kings* karya Cecil de Mille



Gambar 2. Scene *Perjamuan Terakhir* dalam *Jesus Christ Superstar* karya Jewison.

Elemen visual penting yang digunakan oleh sutradara era film bisu untuk mewakili sengsara Yesus adalah cawan. Cawan seperti tertulis dalam Alkitab mewakili perjanjian baru yang didirikan Yesus. Selama Perjamuan Terakhir, cawan hadir secara fisik bermakna denotasi sebagai perangkat yang

digunakan oleh Yesus, “Cawan ini adalah perjanjian baru oleh darah-Ku, yang ditumpahkan bagi kamu.” (Lukas 22:20). Sementara cawan di taman Getsemani hadir secara figuratif bermakna konotasi dalam doa Yesus, “Ya Bapa-Ku, jikalau Engkau mau, ambillah cawan ini dari pada-Ku; tetapi bukanlah kehendak-Ku, melainkan kehendak-Mulah yang terjadi.” (Lukas 22:42, Markus 14:36) Kedua cawan mengacu pada penandaan yang sama yang harus disampaikan melalui strategi naratif dan strategi visual. Representasi cawan dalam film-film itu menunjukkan kesetiaan strategi narasi pada sumbernya, yakni Alkitab.

Dalam filmnya tahun 1903, *La Vie et La Passion de Jesus Christ*, Nonguet menghadirkan cawan dua kali yakni pada scene Perjamuan Terakhir dan scene penderitaan di Taman Getsemani. Pada scene penderitaan, malaikat Tuhan membawa cawan dan memberikannya ke Yesus ketika Dia berdoa di taman. Pendekatan yang sama digunakan oleh Guy untuk film *La Vie et La Mort du Christ* (1906). Ia menggarisbawahi hubungan antara cawan pada scene Perjamuan Terakhir dan cawan di scene Taman Gestseman melalui plot transfigurasi yang tidak ditemukan dalam Alkitab. Selama scene Perjamuan Terakhir, ketika Yesus mempresentasikan cawan, tiba-tiba Yudas melihat gurunya sudah berjubah penyaliban berdiri di tengah ruangan dan dikelilingi oleh para malaikat. Peristiwa ini hanya dilihat oleh Yudas meskipun murid-murid lain berkumpul di sekeliling meja (gambar 3). Cawan yang sama muncul untuk kedua kalinya ketika Yesus berdoa di Taman Getsemani dan malaikat datang dengan cawan di tangannya.



Gambar 3. Transfigurasi Yesus disaksikan oleh Judas di ruang Perjamuan Terakhir.

Unsur penting lainnya yang hadir dalam semua film bisu tentang Yesus adalah burung merpati. Kehadiran burung merpati berkontribusi pada signifikansi cawan. Dalam Injil Lukas, seekor merpati melambangkan Roh Kudus turun dari surga ketika Yesus dibaptis oleh Yohanes sebelum memulai pelayanan-Nya. Pada saat yang sama, suara datang dari surga berkata, “Engkaulah Anak-Ku yang Kukasihi; kepada-Mulah Aku berkenan.” (Lukas 3:22) Kehadiran burung merpati dan suara bisa dianggap sebagai otoritas yang dimiliki Yesus. Maka, ketika elemen visual burung merpati dimodifikasi untuk peristiwa lain yang berkaitan dengan kehidupan Yesus, hal ini dipahami bahwa elemen tersebut memiliki makna setara.

Dalam *King of King* (1927), d Mille menekankan arti pentingnya cawan dalam scene Perjamuan Terakhir melalui pencahayaan yang terarah ke cawan dan burung merpati yang terbang mendekat. De Milles juga membuat satu plot kecil tepat setelah scene Perjamuan Terakhir yakni setelah Yesus dan murid-murid meninggalkan ruang perjamuan Petrus tetap tinggal seraya menjulurkan tangannya ingin mencapai cawan. Aksi yang dilakukan menyiratkan pernyataan Petrus sebelumnya bahwa dia akan membela Yesus. Plot tambahan ini tentu saja tidak dijumpai dalam Injil. Plot tersebut

merupakan interpretasi sutradara atas dialog yang terjadi antara Yesus dan Petrus selama Perjamuan Terakhir. Setelah Petrus mengurungkan niatnya dengan menarik kembali tangannya dan meninggalkan ruangan, seekor burung merpati turun dari surga terbang ke puncak cawan. Kehadiran burung merpati mirip seperti ketika Yesus dibaptis di sungai Yordan.



Gambar 4. Kehadiran burung merpati dalam scene *the Last Supper* karya de Mille.

Ditayangkannya film bersuara pada 1927 menandakan penemuan perangkat untuk merekam dan menayangkan kembali audio dan visual secara sinkron serta berakhirnya masa film bisu. Kehadiran bunyi bersumbangsih pada penggunaan gesture dan dialog tokoh secara minimal. Representasi Yesus mendapat imbas yang menimbulkan masalah terkait warna, nada, irama, dan jenis suara Yesus karena Injil hadir dalam bentuk tulisan. Film Yesus pertama yang bersuara berjudul *Golgotha (Behold the Man)* karya Julien Duvivier untuk Pathé produksi 1935, menghadirkan artikulasi suara Yesus yang lemah-lembut disertai dengan sikap-Nya yang lembut pula. Cara Duvivier merepresentasikan Yesus yang bersuara menjadi rujukan film-film Yesus berikutnya hingga 1968. Termasuk dalam tren ini adalah karya Paolo Pasolini *The Gospel according to St. Matthew* (1964). Kita akan kembali mendalami ilm Pasolini ini sebagai topik utama pada bagian selanjutnya dan akan dibandingkan dengan karya Roberto Rosellini.

2.2 Representasi Yesus dalam Film Setelah 1968

Pada 1968, gelombang protes menantang demokrasi Barat terjadi di Amerika Serikat dan di Eropa khususnya di Perancis dan Republik Federal Jerman. Protes ini diprakarsai oleh para siswa dengan agenda politik serta orang awam dengan kritik pada gaya hidup. Salah satu pengaruh gerakan ini adalah representasi Yesus dalam film tidak lagi sebagai sosok yang lemah lembut.

Dalam *Son of Man* (1969), Potter menampilkan Yesus sebagai orang kasar secara sosok dan suara. Dalam scene di Taman Getsemani, sosok Yesus lebih mewakili pemberontak daripada Anak yang taat kepada kehendak Bapa-Nya. Yesus sebagai pemberontak juga muncul dalam scene Perjamuan Terakhir *Jesus Christ Superstar* (1973) karya Jewison. Seperti yang telah kita sebutkan sebelumnya, *mise-en-scene* scene ini merujuk pada Gerakan Hippy, yakni kritik terhadap gaya hidup. Jewison memindahkan lokasi interior ruang perjamuan ke eksterior di bawah pohon besar sedangkan komposisi duduk Yesus dan dua belas muridnya sesuai lukisan da Vinci. Yesus yang pemberontak berlanjut hingga ke scene penderitaan di Taman Getsemani. Pada scene ini Yesus mendebat kompensasi yang akan Dia terima atas kematian-Nya daripada mematuhi kehendak Bapa-Nya dan misi-Nya sebagai Mesias.

Scene penderitaan dalam *The Passion of the Christ* (2004) karya Mel Gibson sama keras dengan semua scene yang menggambarkan penyiksaan Yesus. Scene penderitaan pada film Yesus sebelum 1968 hanya didukung oleh gesture dan tidak pernah oleh gerak kamera. Pada film-film tersebut Yesus berlutut dan berdoa dengan khushuk sebagai wujud ketaatan. Andaiapun terjadi Yesus berargumentasi dengan Bapa-Nya seperti dalam karya Robert Weiner berjudul *I.N.R.I.* (1923), argumentasi ini diungkapkan melalui *mise-en-scene* dalam rangka tradisi ekspresionisme Jerman. Juga, andaiapun terdapat gerak kamera dalam scene penderitaan seperti dalam film Yesus karya Pasolini, gerak kamera itu mengikuti dan merekam sosok Yesus selalu berada di dalam

bingkai. Gerak kamera yang dipilih oleh Passolini ini bukan hanya mewakili gaya neo-realisme tetapi substitusi ucapan Yesus, “Ambillah cawan ini dari pada-Ku; tetapi bukanlah kehendak-Ku, melainkan kehendak-Mulah yang terjadi.”

Situasi mencekam dan tekanan yang dialami Yesus dalam scene penderitaan versi Gibson diwakili melalui gerak kamera yang melintasi pepohonan di taman hingga ke posisi Yesus berdiri. Tekanan yang berasal dari dari-Nya sendiri dan dari luar berkumpul pada gesture dan suara-Nya. Shot *close-up* wajah Yesus yang disandingkan berjenjang dengan shot gerak kamera akhirnya mengkomunikasikan penderitaan itu. Secara organik, strategi visual scene ini, seperti yang diniatkan oleh Gibson, setara untuk keseluruhan film. Scene ini menjadi mikrokosmos keseluruhan konstruksi film. Strategi visual scene Getsemani senilai dengan scene Golgota, yakni Getsemani menjadi persiapan untuk menuju Golgota, “tanpa Getsemani tidak akan ada Golgota.”

Pendekatan lain dalam menyajikan peristiwa dramatik scene penderitaan di Taman Getsemani dapat ditemukan dalam karya La Marre *Color of the Cross Part 1* (2006) dan karya Spencer' *Son of God* (2014). Sosok Yesus dalam karya La Marre adalah orang kulit hitam. Saat berdoa di taman Getsemani ia melihat tiga bulan muncul bersamaan sebagai jawaban atas pertanyaan yang dilontarkan kepada Bapa seputar misi-Nya hingga harus mati di kayu salib. Dalam film Spencer, scene Yesus berdoa di Getsemani dipararel dengan scene para Ahli Taurat berdoa di sinagog dan scene orang-orang awam berdoa di bait suci. Pilihan atas teknik *parallel cutting* membangkitkan makna ganda pada ketiga peristiwa berbeda lokasi, yakni kesamaan waktu dan kesetaraan nilai. Sehingga, doa Kristus di Taman Getsemani dapat dipahami setara dengan doa yang dpanjatkan para Ahli Taurat dan masyarakat awam. Kesimpulan akhir apapun yang ditarik, kedua sutradara mencoba menafsirkan makna kesetiaan dalam penderitaan Kristus berdasarkan wawasan dunia masing-masing dan kemudian divisualkan lewat *mise-en-scene*.

Simpulan diskusi kita atas representasi Yesus dalam film sebelum dan sesudah tahun 1968 adalah bahwa sebelum 1968 representasi Yesus dalam film lebih didasari pada perkembangan teknologi perekaman visual dan audio sedangkan setelah tahun 1968 wawasan dunia lebih banyak berkontribusi. Strategi visual dan strategi naratif bekerja bergandengan tangan untuk mengkonstruksi pathos film. *Mise-en-scene* memiliki andil utama pada konstruksi ini. Sifatnya lentur mengikuti perkembangan teknologi sinematografi. Kelenturan ini membangkitkan pertanyaan seputar kiblat *mise-en-scene*; demi strategi visual atau demi strategi naratif, atau mirip kuda Troya?

Menjawab pertanyaan tersebut, terlebih dulu akan diuraikan secara singkat teori pathos Eisenstein. Pencapaian jug akan digunakan untuk memahami bagaimana wawasan dunia berandil pada representasi Yesus dalam film.

2.3 Eisenstein: Emosi Laten dan Pathos Film

Dalam esainya “*O Строении Вещей*” (Tentang Struktur Sesuatu), Eisenstein berpendapat bahwa konstruksi pathos film dicapai dengan menyatukan strategi naratif dan strategi visual secara organik. Pada saat yang sama, ia juga mengidentifikasi masalah utama untuk mencapai pathos semacam itu yang berakar pada celah antara representasi dan sikap sutradara atas fenomena yang dijadikan rujukan bagi representasinya. Ketika sutradara film menata materi visualnya menjadi imaji, dipahami, tidak semua materi visual yang dijumpainya dari lingkungan nyata dimasukkan ke dalam bingkai. Sutradara melakukan proses seleksi sebelum mengkomposisi materi visual. Proses seleksi dan komposisi ini didasari pada konteks yakni sikapnya atas fenomena yang ingin dituturkan. Eisenstein menyatakan bahwa sutradara film “mendikte imaji dan analogi” untuk penontonnya.¹⁰ Pemahaman penonton

¹⁰ Lihat Sergei Eisenstein, 2006.

dan kesimpulan atas pathos film diarahkan dan diantisipasi melalui imaji yang sesuai dengan keinginan sutradara.

Faktanya, keinginan sutradara film jarang dipahami secara tepat oleh penonton lantaran tidak ada emosi "umum" (Eisenstein 2006: 15). Misalnya, kematian tokoh antagonis tidak pernah menimbulkan simpati penonton padahal kematian adalah peristiwa menyedihkan bagi yang mengalami. Eisenstein menunjuk kehadiran emosi laten sebagai penyebab meskipun fenomena yang menjadi rujukan sutradara telah dialaminya sebelum konstruksi karakter dan struktur imej. Eisenstein menyebut emosi laten sebagai "*в себе*" ("sesuatu di dalam dirinya sendiri") yang dimiliki fenomena. Penonton mengalami "*в себе*" secara natural sebagai emosi umum. Dengan demikian, emosi laten hadir dalam imej yang sama pada saat yang sama. Ia adalah bahan baku untuk membangun emosi tertentu melalui penjenjangan shot satu dengan shot lainnya.

Dengan memahami dan mengenali emosi laten, Eisenstein memperkenalkan dua hukum yang berasal dari sumber berbeda dan yang mengatur imej secara bersamaan, yakni hukum struktur organik dan hukum struktur fenomena organik. Hukum struktur organik mengatur hubungan materi visual satu sama lain yang membentuk imej di dalam bingkai. Sementara itu hukum struktur fenomena organik adalah hukum alam terberi yang menjadi rujukan hukum struktur organik. Kedua hukum ini bekerja secara efektif melalui *mise-en-scene*. Maka, imej yang dikonstruksi di saat yang sama terdiri atas materi visual dengan hukum struktur fenomena organik yang kini dipahami sebagai hukum struktur organik dan hubungan sebab-akibat pembentuk naratif. Secara singkat, imej terbentuk oleh interaksi antara strategi visual dan strategi naratif sehingga, mengikuti pernyataan Eisenstein, "kebenaran kisah dan visualisasinya mencerminkan hakikat realitas."

Kita dapat menyimpulkan berdasarkan pernyataan Eisenstein bahwa apabila hukum struktur fenomena organik tercermin di dalam hukum struktur organik milik imej dalam bentuk *mise-en-scene*, maka strategi naratif sejajar

dengan realitas sehingga naratif tidak dapat menegasi realitas dengan menyajikan plot lain di luar plot yang diberikan walaupun dikonstruksi oleh *mise-en-scene* yang sama. Jika, misalkan terjadi, maka realitas yang dikonstruksinya adalah realitas lain meskipun memiliki plot serupa.

Strategi visual memiliki aturan berbeda. Strategi visual mengartikulasikan lokasi pengamat berdiri, meliputi titik yang menguntungkan. Ketika hukum struktur fenomena organik dikandung oleh hukum struktur organik imej, strategi visual tidak hanya mengekspresikan realitas terberi tetapi juga sudut pandangnya. Dalam hal ini, strategi visual memiliki kemungkinan untuk menegasi atau mendukung kenyataan terberi tanpa pemberitahuan. *Mise-en-scene* yang sama dapat dikonstruksi dari sudut pandang berbeda. Hal ini dimungkinkan karena strategi visual mengungkapkan emosi laten yang dikandung fenomena yang dirujuknya. Apabila strategi naratif mengungkapkan emosi laten peristiwa dengan cara menarik semua bahan mentah secara bersama-sama dalam bentuk *mise-en-scene* realitas itu, strategi visual mengintensifkan emosi laten tersebut, bahkan ke arah berbeda. Plot dan kisah dapat saja setia pada rujukan realitasnya meski konstruksi visual justru menegasi.

Teori Eisenstein ini akan digunakan untuk membaca dua film Yesus yang disutradarai oleh dua tokoh utama penting gerakan Neorealisme Italia tetapi diproduksi pada masa berbeda yakni sebelum dan sesudah *Flower Generation* 1968.

2.4 Representasi Yesus dalam Karya Pasolini and Rossellini

Di bagian sebelumnya, kita telah melihat korelasi antara representasi Yesus dalam film dengan perkembangan teknologi sinematografi. Semakin maju teknologi kamera, semakin banyak tuntutan penonton pada realisme. Sebelum 1906, *mise-en-scene* yang tidak mengikuti realisme, seperti gesture tokoh yang berlebihan dalam mengekspresikan perasaannya, diterima tanpa protes. Ketidakhadiran bunyi dapat dijadikan alasan terjadinya pemakluman

atas realisme. Film-film tentang Yesus pada era ini, seperti film-film yang diproduksi pada masa itu, lebih mempresentasikan atraksi lewat rangkaian plot yang merujuk pada tablo gereja atau ikon tertentu sehingga mudah dipahami penonton.

Setelah bunyi hadir dan menjadi satu kesatuan dengan seluruh atraksi di layar perak, *mise-en-scene* Yesus yang tidak realisme diminimalkan. Materi visual cawan sebagai representasi murka Allah yang harus ditanggung Yesus tidak lagi ditemukan pada scene Penderitaan di Taman Gestsemani. Cawan hanya hadir sebagai cawan secara denotatif pada scene Perjamuan Terakhir. Warna suara Yesus juga menjadi problematis lantaran harus memenuhi ekspektasi sosok ideal yang bersumber pada Alkitab yang deskripsinya hanya dalam bentuk tulisan. Yesus menyatakan bahwa diri-Nya adalah sosok yang “lemah lembut dan rendah hati” (Matius 11:29). Warna suara dan gesture Yesus dalam film-film sebelum tahun 1968 merupakan interpretasi dari ayat tersebut. Kehadiran bunyi meningkatkan tuntutan penonton terhadap realisme.

Namun, tuntutan seputar fisik dan suara segera digantikan oleh isu-isu terkini yakni bagaimana sosok Yesus dalam film merepresentasikan ideologi tertentu. Sesudah tahun 1968, sosok Yesus yang lemah-lembut segera digantikan oleh Yesus kasar, Yesus hippies, Yesus kulit hitam, dan seterusnya. Semakin teknologi sinematografi berkembang, semakin representasi Yesus cenderung menjauh dari Injil dan sesuai wawasan dunia yang sedang menghegemoni.

Representasi Yesus dalam karya Pasolini dan Rossellini mewakili dua pendekatan berbeda meskipun keduanya memiliki akar tradisi film yang sama, yaitu Neorealisme Italia. Karya Pasolini merupakan produk 1964, karya Rossellini produk 1975. Di antara produksi kedua karya tersebut terjadi peristiwa 1968, seperti sudah dibahas di bagian sebelumnya, yang berkontribusi pada patahan pada representasi Yesus dalam film. Pada bagian

ini, *mise-en-scene* kedua film akan dibahas terlebih dahulu sebelum tiba pada strategi visual.

Rossellini menggambarkan Yesus sebagai manusia biasa dibandingkan dengan Pasolini. Yesus dalam *Il Messia* (1975) adalah bagian dari masyarakat-Nya. Kostum Yesus dominan putih sama seperti kostum dua belas murid, termasuk gaya rambut. *Mise-en-scene* Pasolini tidak umum dan cenderung memposisikan Yesus berbeda dari masyarakat. Alih-alih menghadirkan Yesus dengan rambut panjang dan berjanggut, Yesus Pasolini memiliki gaya rambut modern. Meskipun tokoh-tokoh di sekitar Yesus sama-sama memiliki gaya yang tidak merujuk pada realisme masa hidup Yesus seperti yang tertulis dalam Alkitab (gambar 7), representasi Yesus lebih menonjol dibanding para Farisi dan Ahli Taurat yang dibalut kostum *extravagant* (gambar 8).

Meskipun make-up dan kostum Yesus versi Pasolini tidak berdasarkan tradisi Yahudi tetapi strategi naratifnya setia kepada Injil. *Mise-en-scene* karya Pasolini ingin menggarisbawahi kesetaraan status keilahian dan kemanusiaan Kristus.

Strategi naratif karya Rossellini juga setia pada Injil; bahkan dalam filmnya sekuen nubuatan tentang Yesus ditambahkan untuk memberi benang merah dengan peristiwa yang dialami bangsa Israel. *Mise-en-scene* Rossellini memposisikan Yesus sebagai bagian dari masyarakat sekaligus penggenap nubuatan.



Gambar 5. Kostum dan make-up kaum Farisi dalam *The Gospel according to St. Matthew* karya Pasolini.



Gambar 6. Gaya rambut Yesus dalam *The Gospel according to St. Matthew* karya Pasolini.

Sebagai figur otoritas selama tahap produksi, sutradara mendominasi setiap keputusan kreatif termasuk *mise-en-scene*. Keputusan yang diambil terkait film-film tentang Yesus mengarah kepada dua hal, yakni: menyangkali atau merepresentasikan Yesus sebagai seratus persen Tuhan dan seratus

persen manusia. Seperti sudah dibahas, *mise-en-scene* karya Pasolini dan Rossellini setia pada Injil.

Eisenstein menyatakan bahwa pathos film dikonstruksi oleh interaksi antara strategi naratif dan strategi visual. *Mise-en-scene* hanya merupakan satu bagian dari strategi visual. Terdapat kerja kamera, proses editing, dan proses mendesain bunyi yang mendefinisikan strategi ini. Perlu ditambahkan juga keputusan-keputusan terkait dramaturgi, motivasi, dan *decoupage* yang mendasari interaksi setiap unsur strategi visual. Seluruh keputusan strategi ini menjadi hal prerogatif sutradara, termasuk mengungkapkan emosi laten yang dikandung fenomena yang menjadi rujukannya.

Maka, interaksi organik strategi naratif dengan strategi visual bukanlah kekang strategi visual di dalam mewujudkan agendanya sendiri karena dia tidak harus mengkhianati interkasinya dengan strategi naratif. *Il Messia* Rossellini adalah contoh terbaik pernyataan tersebut.

Dalam scene Perjamuan Terakhir, Rossellini tidak memposisikan Yesus sebagai pusat perhatian melalui penempatan posisi kamera. Yesus setara dengan setiap orang yang hadir dalam scene itu. Kostum dan make-up Yesus tidak dibuat berbeda dan lebih menonjol dibanding yang lain. Posisi kamera tidak memberi ruang bagi Yesus untuk langsung dikenali hingga Dia mengambil cawan (gambar 10). Scene Penderitaan di Taman Gestsemani menggunakan pola visual yang sama. Sebelum Yesus mengajak tiga orang murid untuk menyertai-Nya berdoa, sebelum Dia memisahkan diri untuk berdoa, sebelum Yudas datang bersama pasukan prajurit Romawi keutamaan Yesus tidak lebih dari para murid-Nya.



Gambar 7. Scene Perjamuan Terakhir dalam *Il Messia* karya Rossellini.

Pasolini melakukan pendekatan berbeda. Yesus adalah figur utama dalam scene Perjamuan Terakhir dan scene Penderitaan. Detail shot digunakan untuk menekankan arti penting kedua peristiwa. Keutamaan Yesus ditekankan oleh Pasolini melalui kedatangan perempuan untuk mengurapi Yesus ketika perjamuan akan dimulai. Reaksi Yudas yang menunduk dan para murid yang terperangah ketika perempuan itu mendekati Yesus turut

mempertegas ketidaksetaraan Yesus dengan orang-orang yang hadir dalam perjamuan itu.



Gambar 8. Scene Perjamuan Terakhir dalam *The Gospel according to St. Matthew* karya Pasolini

Pada scene Penderitaan, gerak kamera Pasolini tidak hanya untuk merekam Yesus, tetapi juga keinginan mempertahankan Dia untuk selalu di dalam bingkai. Gerak kamera ini dimaksudkan untuk menerjemahkan kehendak Yesus untuk lepas dari saat itu dan di saat yang sama untuk mematuhi kehendak Bapa-Nya.

3. KESIMPULAN

Konstruksi pathos film dihasilkan oleh interaksi strategi naratif dan strategi visual. Interaksi ini berpeluang mengintensifkan emosi laten untuk menjauh dari narasi. Di antara keduanya, strategi visual memiliki kebebasan untuk menegasi atau menyetujui pathos awal di saat strategi naratif harus mematuhi secara ketat.

Sebagai figur otoritas di setiap tahap produksi film, sutradara mempunyai peluang paling besar untuk memanipulasi pathos yang sudah dimufakati bersama agar sejalan dengan wawasan dunia miliknya. Pilihannya adalah memanipulasi strategi visual lantaran tidak akan mengkhianati narasi. Upaya ini dilakukan dengan menuggangi *mise-en-scene* yang lentur dan lebih berperan mirip kuda Troya. Film Yesus karya Passolini yang diproduksi sebelum 1968 ketika dibaca berdampingan dengan film Yesus karya Rossellini yang diproduksi setelah 1968 memberi contoh bagaimana wawasan dunia sutradara menyusup melalui strategi visual. Film Rossellini setia kepada kisah Yesus dalam Injil tetapi menegasi secara bersamaan lewat strategi visualnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Eisenstein, S.M. (2006). *Неравнодушная природа - Том.I*. Москва: музей КИНО.
- Farik, Nora (ed). (2008). *1968 Revisited: 40 Years of Protest Movements*. Brussels: the Heinrich Böll Foundation.
- Fucks, Ralf. (2008). What is Left? 1968 Revisited. Dalam *1968 Revisited: 40 Years of Protest Movements*. Brussels: the Heinrich Böll Foundation.
- Gunning, Tom. (2006). Attration: How They came into the World. In Strauven, Wanda (ed), *Cinema of Attractions: Reloaded* (pp. 31-40) Amsterdam: Amsterdam University Press.
- Sire, James W. (2004). *The Universe Next Door: A Basic Worldview Catalog*. Terjemaham Irwan Tjulianto. Jakarta: Penerbit Momentum.
- Weis, Elisabeth., and John Belton. (1985). *Film Sound: Theory and Practice*. New York: Columbia University Press.